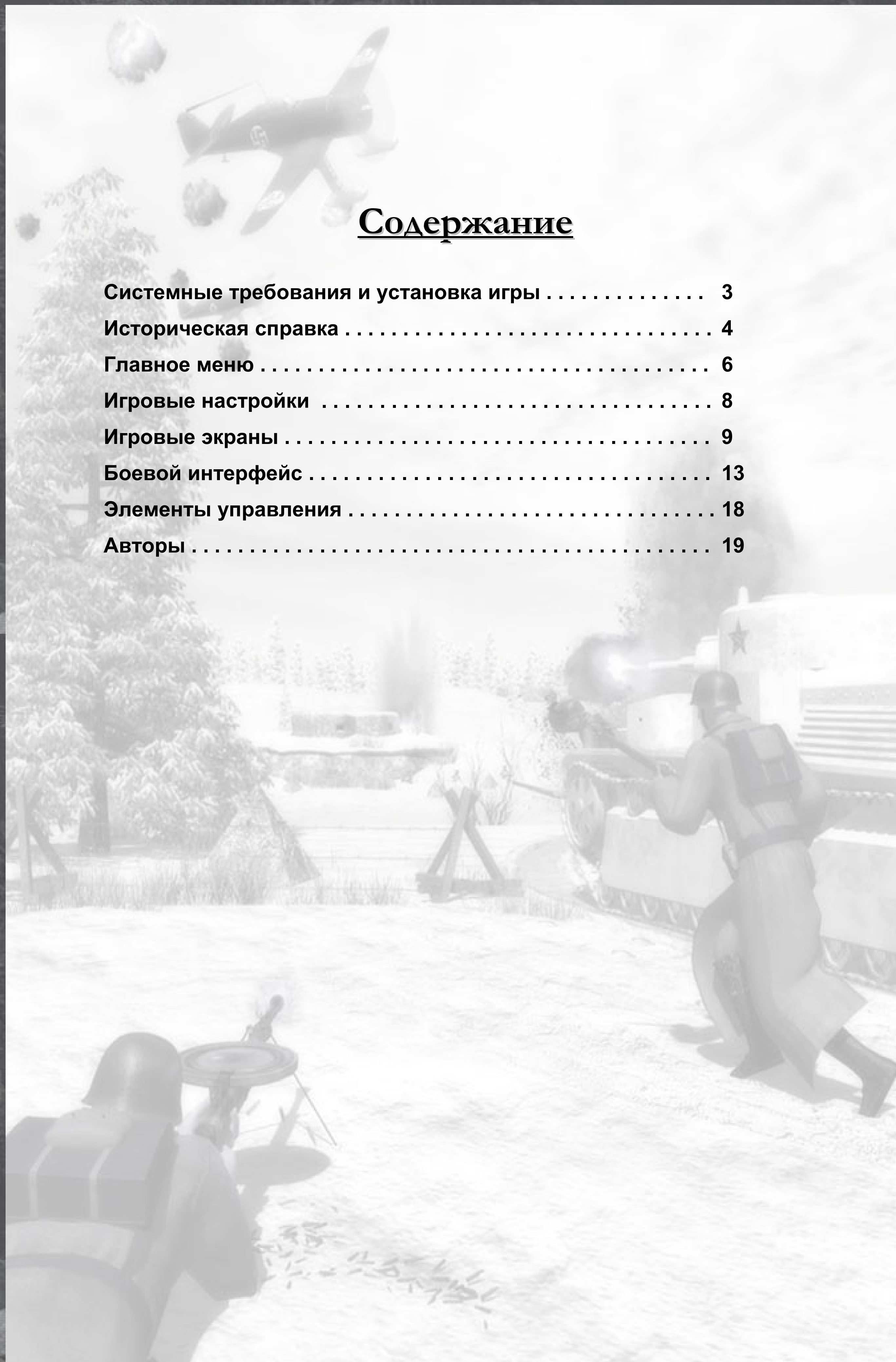

Talvisota
Ледяной Ад
Blitzfront Studio
NIVAL
INTERACTIVE



Содержание

Системные требования и установка игры 3
Историческая справка 4
Главное меню 6
Игровые настройки 8
Игровые экраны 9
Боевой интерфейс 13
Элементы управления 18
Авторы 19

Системные требования

Минимальная конфигурация:

- Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1
- Pentium II 366 MHz
- 128 МБ RAM
- Графический 3D-ускоритель класса Riva TNT AGP, 8 МБ VRAM
- Монитор с поддержкой разрешения 800x600
- DVD-ROM

Рекомендуемая конфигурация:

- Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1
- Pentium IV 1000 MHz
- 256 MB RAM
- Графический 3D-ускоритель класса GeForce или Radeon, 128 МБ VRAM
- Монитор с поддержкой разрешения 1024x768 или выше
- DVD-ROM
- Звуковая карта
- Internet Explorer версии 5.0 или выше

Для установки игры вам потребуется не менее 0.9 ГБ свободного пространства на жестком диске.

При этом на системном жестком диске должно остаться не мене 500 МБ дополнительного пространства для файла виртуальной памяти Windows и файлов сохранения игры.

Установка

Вставьте диск с игрой в привод DVD-ROM; через несколько секунд на экране должно появиться меню установки.

Примечание: На вашем компьютере может быть отключена функция автозапуска. В этом случае запустите приложение Autoplay.exe, находящееся в корневом каталоге диска с игрой или Setup.exe, находящееся в папке Setup.

Далее следуйте инструкциям программы установки. Вам будет предоставлена возможность выбрать папку для установки игры (по умолчанию игра будет установлена в папку C:\Program Files\Blitzfront Game Studio\Talvisota).

В главном меню Windows («Пуск->Программы») будет создана программная группа "Blitzfront Game Studio\Talvisota", включающая ярлыки для запуска игры "Talvisota – Ледяной ад", команды "Удалить игру", позволяющей удалить игру с компьютера, ярлык, открывающий данное Руководство, а также интернет-ссылки на веб-страницу игры Talvisota и форум интернет-сообщества Blitzfront.

Удаление игры

Чтобы удалить игру с компьютера, воспользуйтесь командой " Удалить игру" в программной группе "Blitzfront Game Studio\Talvisota" в главном меню Windows («Пуск->Программы»).

Историческая справка

Вихрь Второй мировой войны, закружившийся в Европе с 1 сентября 1939 года, разбудил и обострил старые противоречия между Финляндией и СССР. Получившая независимость от распадающейся в революционном пожаре Российской Империи, Финляндия весь оставшийся до войны период имела с СССР весьма сложные отношения. Советский декрет от 18 декабря 1917 года о предоставлении Финляндии независимости принес стране Суоми долгожданную свободу, но в то же время обострил территориальные противоречия с восточным соседом. Все попытки их насильственного решения не добавили доверия межгосударственным отношениям стран, но после череды конфликтов договор о ненападении был все-таки в 1932 году подписан.

В то же время Англия, Франция и Германия видели в Финляндии северный плацдарм для агрессии против СССР и всячески способствовали подобным настроениям в Финляндии. Наиболее реакционные круги мечтали о создании «Великой Финляндии» за счет захвата советских территорий до Урала и поддерживали лозунг бывшего президента страны П. Свинхувуда: «Любой враг России должен быть другом Финляндии».

С помощью этих государств Финляндия, тратя до четверти своего государственного бюджета, ускоренными темпами возводила укрепления, строила военные базы и аэродромы, активно пополняла и развивала свой арсенал вооружений, имела тесное сотрудничество с другими антисоветскими странами, такими, как Польша и Эстония. В создании многих сооружений участвовали и немецкие специалисты.

При финансовом и материально-техническом содействии ряда европейских государств и США на Карельском перешейке была создана одна из современных крепостей того времени – так называемая «линия Маннергейма-Энкеля», протяженностью 135 км, в глубину на отдельных участках достигавшая до 90 км. В оперативной зоне заграждений имелось большое количество деревоземляных, гранитных и железобетонных огневых сооружений. Линия имела три основных оборонительных полосы, две промежуточных линии обороны, ряды отсечных позиций. Всего линия заграждений включала в себя около 2 тысяч ДОТов и ДЗОТов, из них около 280 железобетонных пулеметных сооружений и 4 орудийных каземата.

В июне 1939 года приграничные области Финляндии посетил Ф.Гальдер с частью офицеров штаба OKW, затем побывала группа офицеров из Абвера во главе с Ф.В.Канарисом. Анализируя доклады зарубежной резидентуры, Советское правительство справедливо полагало возможной агрессию с территории Финляндии против СССР - со стороны Германии или англо-франко-американского блока. Эти опасения еще больше усилились после получения разведданных о разработке Англией и Францией планов нанесения бомбовых ударов по нефтяным приискам Баку.

Еще в марте 1939 года при составлении оперативных планов Генштаб СССР рассматривал лишь теоретическую возможность участия Финляндии в агрессии против СССР – «в случае выступления Финляндии в германо-польском блоке ... возможно вовлечение Германией в войну против СССР Финляндии». Но уже в июне того же года в оперативных планах напрямую говорилось, что «против СССР на северном и западном направлении выступят объединенные силы Германии, Финляндии и Польши, при поддержке Англии, Франции и, возможно, США». И.В.Сталин дал следующую оценку ситуации в Европе: «Германия готова ринуться на своих соседей в любую сторону, в том числе на Польшу и СССР. Финляндия может легко стать плацдармом антисоветских действий для каждой из двух главных группировок – немецкой и англо-франко-американской. Не исключено, что они вообще начнут сговариваться о совместном выступлении против СССР. А Финляндия может оказаться здесь разменной монетой в чужой игре, превратившись в науськиваемого на нас застрельщика большой войны».

Таким образом, Советское правительство видело прямую зависимость внешней откровенно антисоветской политики Финляндии от влияния Германии и англо-франко-американского блока. Это не могло не сказаться на дальнейшем ухудшении отношений между двумя соседними странами.

Ситуация изменилась коренным образом после подписания между СССР и Германией секретного протокола к пакту о взаимном ненападении от 23 августа 1939 года, согласно которому Финляндия считалась зоной интересов Советского Союза. Таким образом, СССР дипломатическими методами ликвидировал основное препятствие – Германию, и перенаправил вектор германской внешней политики на англо-франко-американский блок, сделав их связанными между собой. Этим маневром, по мнению СССР, удалось лишить Финляндию своего основного союзника в случае возникновения войны.

В августе 1939 года на Карельском перешейке прошли крупнейшие в истории Финляндии (с участием 20.000 человек) военные учения, на которых, согласно оперативному плану VK-2, отрабатывались задачи по отражению советского наступления на «линию Маннергейма». На маневры были приглашены все аккредитованные военные атташе, кроме советского. Своим присутствием маневры почтил также министр обороны Швеции.

В СССР эти события были однозначно расценены как доказательство того, что «в случае участия СССР в войне в Европе, Финляндия, с большой вероятностью, будет находиться в стане наших противников».

К этому времени финские вооруженные силы, развернутые на границах с Советским Союзом, вместе с обученным резервом насчитывали до 600 тыс. человек, включая организации «Шюцкор» и «Лотта-Свярд». Эти две организации тоже считались военными, так как при объявлении мобилизации их члены должны были немедленно явиться на сборные пункты уже со своим оружием и обмундированием. Это требование значительно ускоряло мобилизацию и повышало мобилизационный ресурс страны.

На вооружении Финляндии состояло около 270 боевых самолетов и 29 кораблей, имелось порядка 900 орудий различного калибра. Войсковая группировка включала в себя армию Kannas («Перешеек») (7 пехотных дивизий, 4 отдельные пехотные и одна кавалерийская бригады, несколько отдельных пехотных батальонов), которая сосредотачивалась на Карельском перешейке. Кроме того, имелись специальные группы войск, располагавшиеся на мурманском, кандалакшском, ухтинском, ребольском и петрозаводском направлениях. Финское командование намеревалось сковать основную группировку советских войск на «линии Маннергейма», изолировать ее, а затем, после получения военной помощи от западных стран, перенести боевые действия на территорию СССР.

Военные приготовления северного соседа не могли не вызвать беспокойства у руководства СССР в свете приближавшейся и казавшейся неотвратимой агрессии со стороны западных государств.

В октябре 1939 года в Ленинградский Военный округ для укрепления границы с Финляндией стали перебрасываться части из внутренних районов страны. Военный Совет ЛВО подготовил и разработал директиву по разгрому сухопутных и военно-морских сил Финляндии.

С советской стороны границу прикрывали 4 армии, входившие в состав ЛВО. В Заполярье – 14 армия (2 стрелковых дивизии), которую поддерживал Северный Флот, в северной и средней Карелии – 9 армия (3 стрелковых дивизии), севернее Ладожского озера – 8 армия (4 стрелковых дивизии), на Карельском перешейке – 7 армия (9 стрелковых дивизий, танковый корпус, 3 танковые бригады). Для поддержки 7-й армии выделялась авиация и часть сил Балтийского Флота. Из четырех названных армий в полной боеготовности находилась только 7-я армия. Всего группировка советских войск насчитывала до 425 тыс. человек, 1476 танков, 1576 орудий и около 1200 самолетов. Балтийский и Северный Флоты имели до 200 боевых кораблей и около 500 самолетов.

Следовательно, и Финляндия не могла оставить укрепление границ со стороны СССР без внимания и не принять меры для повышения боеготовности своих вооруженных сил. Так, с 6 октября началось развертывание войск в приграничных к СССР районах, была объявлена мобилизация резервистов. Через несколько дней началась эвакуация мирного населения из восточных районов Финляндии вглубь страны, а также было принято несколько законов «чрезвычайного времени».

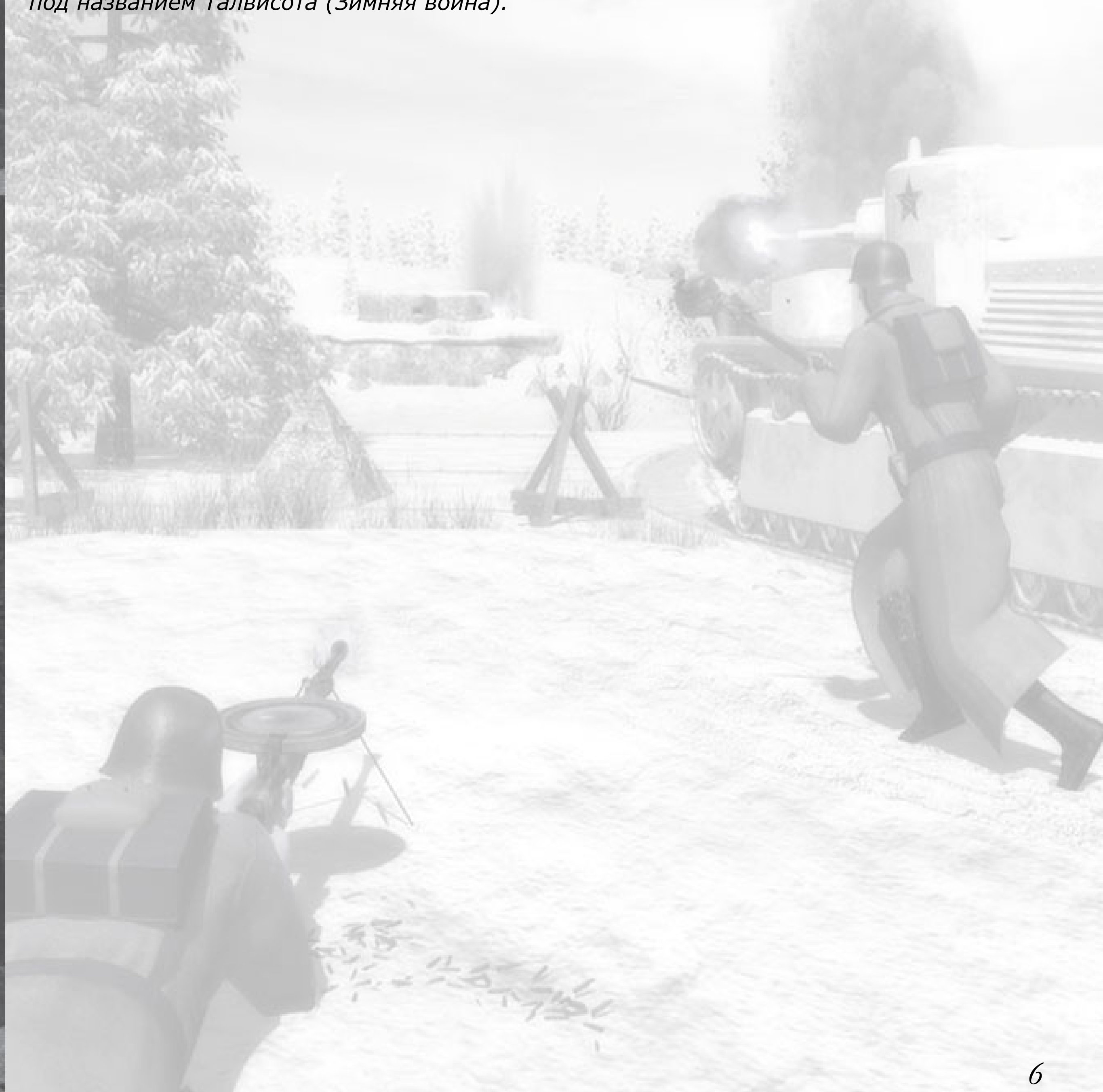
Следует упомянуть, что проблему противостояния с Финляндским государством СССР пытался решить и мирным, дипломатическим путем. С 1939 года Наркомат иностранных дел предпринял ряд шагов для выяснения позиции Финляндии по удовлетворению интересов СССР в отношении безопасности Ленинграда. Однако эти шаги не дали результата. В октябре–ноябре 1939 года были проведены переговоры по обмену территориями между двумя государствами. СССР предлагал перенести границу на Карельском перешейке (в непосредственной близости к Ленинграду) по линии Липпола - Койвисто. Взамен территории площадью 2761 кв.км на Карельском перешейке СССР предлагал соседнему государству взамен территорию площадью 5529 кв.км в Карелии. Кроме того, СССР просил предоставить на полуострове Ханко площадь в аренду для организации военно-морской базы, которая прикрывала бы подходы морем к Ленинграду. Со стороны СССР была высказана готовность усилить предоставленные гарантии к договору о ненападении.

Однако финская сторона, подстрекаемая правительствами Англии, Франции и США, отвергла предложения СССР, мотивируя это мнимой потерей независимости страны и

допуская лишь незначительное смещение границы на Карельском перешейке к северу от реки Сестра. Надо сказать, что финляндская "верхушка" во главе с президентом Рюти даже не информировала собственный парламент о советских предложениях. Депутатам и населению страны представили дело так, как будто Советский Союз покушается на саму независимость Финляндии. Одновременно с ведением переговоров финская сторона развернула в прессе антисоветскую пропаганду, стремясь внушить войскам и населению мысль о том, что Финляндия сможет успешно противостоять СССР в случае войны.

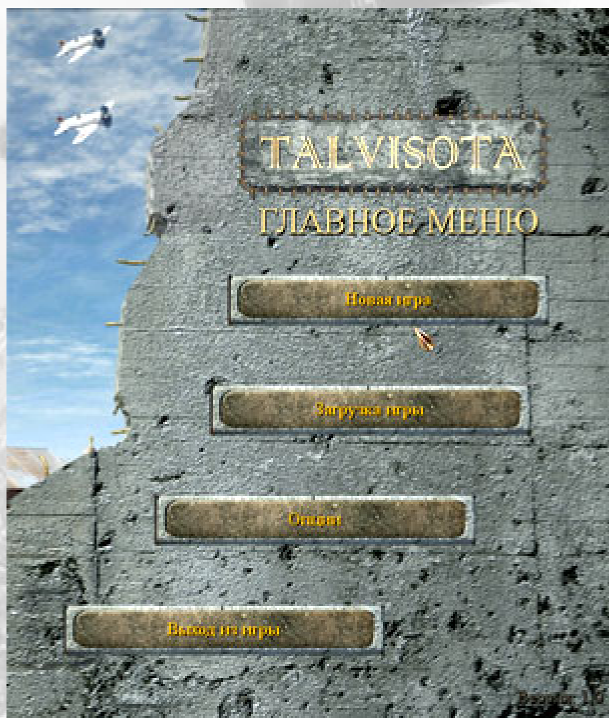
26 ноября конфликтная ситуация между СССР и Финляндией достигла своей высшей точки. Произошел «майнильский инцидент». В этот день, как утверждалось в заявлении Советского правительства, финская артиллерия произвела обстрел советской территории в районе деревни Майнила. СССР выразил Финляндии свой протест и предложил отвести войска на 20-25 км от границы. Подобное предложение было выдвинуто и Финляндией, но для СССР оно было неприменимо, так как таким образом войска оказывались бы на окраинах города Ленинграда. Число инцидентов на границе увеличивалось. В связи с этими событиями СССР объявил о разрыве договора о ненападении и на следующий день отозвал из Финляндии свой дипломатический корпус. Войска получили приказ о пресечении новых провокаций, что фактически означало начало войны. Одновременно Финляндии было предложено продолжить переговоры, однако это не привело к каким-либо положительным сдвигам.

30 ноября 1939 года советские войска перешли реку Сестра, положив начало войне, которую в СССР впоследствии назвали «незнаменитой», в историю же Финляндии он вошла под названием Талвисота (Зимняя война).



Главное меню

В **главное меню** вы попадаете сразу после запуска игры. Большинство пунктов главного меню открывает доступ к следующим уровням меню.



- **Новая игра** – переход в меню выбора игры, позволяет начать новую кампанию или отдельную миссию.
- **Загрузка игры** – ведет к меню, позволяющему продолжить сохраненную ранее игру или просмотреть повтор.
- **Опции** – меню настроек игры.
- **Выход из игры** – завершить игру и выйти в Windows.

Все экраны пользовательского интерфейса могут иметь те или иные стандартные кнопки:



«ОК», «Вперед», «Дальше»



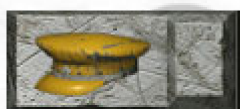
«Отмена», «Назад»



Сброс игровых настроек в значения «по умолчанию»



Сохранить игру



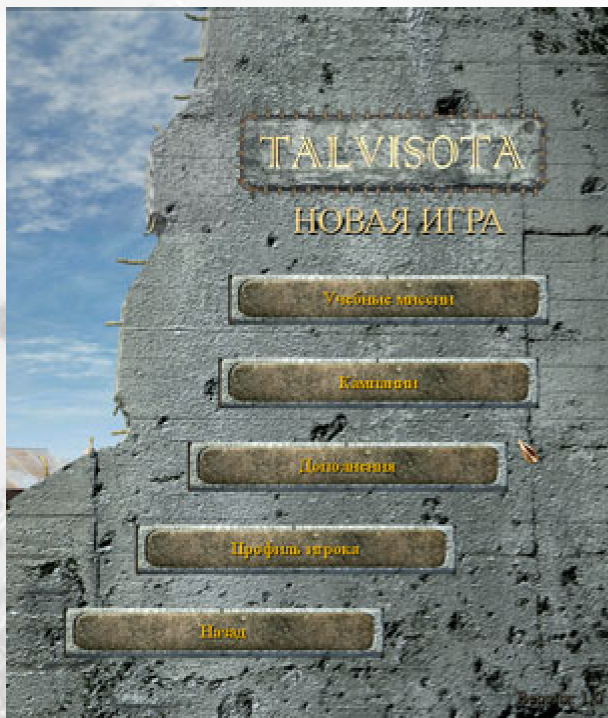
Открыть экран «карьеры» игрока



Открыть «Энциклопедию вооружений»



Перейти к следующей главе (эта кнопка доступна после завершения всех миссий текущей главы).



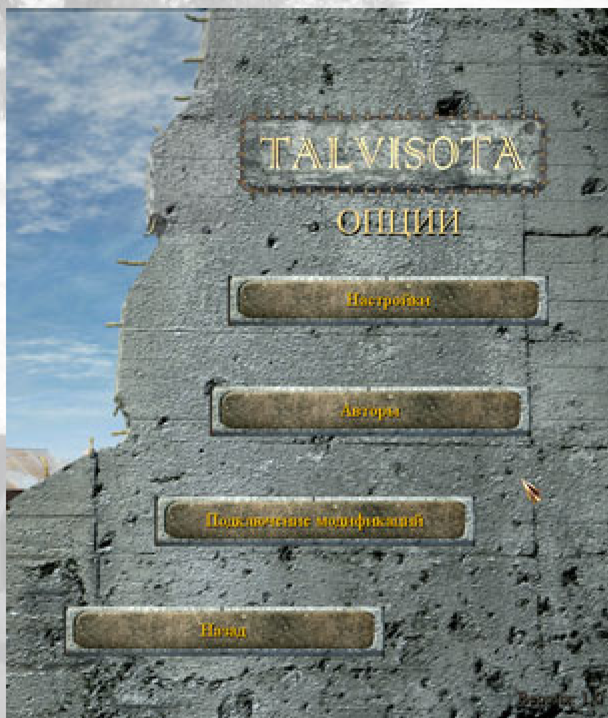
Меню **Новая игра** состоит из пунктов:

- **Учебные миссии** - доступ к набору учебных миссий.
- **Кампания** – начать новую кампанию.
- **Дополнения** – доступ к дополнительным миссиям, не связанным с основными кампаниями.
- **Профиль** – открывает окно настройки свойств профиля игрока.
- **Назад** – возврат в Главное меню игры.



Чтобы загрузить сохраненную игру, выберите в Главном меню пункт **Загрузка игры**.

В меню следующего уровня выберите **Загрузить сохраненную игру**, затем выберите из списка нужный файл сохранения.



Меню **Опции** включает пункты:

- **Настройки** – набор настраиваемых параметров, таких, как качество графики, громкость музыки и звуковых эффектов и так далее.
- **Авторы** – список создателей игры
- **Подключение модификаций** – выводит в экран управления МОДами.
- **Назад** – возврат в Главное меню игры.

Чтобы загрузить модификацию, выберите **Подключение модификаций** и затем выберите из списка нужный МОД. Пункт «Отключить все модификации» позволяет вернуть игру в оригинальное состояние (сами МОДы при этом не удаляются, но в игре не используются).



Экран **Настройки** разделен на несколько групп различных параметров; для переключения между группами используйте кнопки в левой части экрана.

Настройки могут быть в виде переключателей, движковых регуляторов, числовых и текстовых полей.

Переключатель позволяет выбрать одно из нескольких возможных значений. Значения переключаются циклически щелчком левой кнопкой мыши по кнопке переключателя.

В поле ввода можно ввести числовое или текстовое значение. Для изменения параметра щелкните по полю левой кнопкой мыши, введите значение и нажмите клавишу **Enter**.

Движковый регулятор дает возможность плавного изменения значения параметра. Перемещайте движок в пределах шкалы, наведя на него курсор мыши и удерживая левую кнопку в нажатом положении. Левое положение движка соответствует минимальному возможному значению параметра, правое — максимальному.

Параметры экрана «Настройки»

Группа	Параметр	Значение по умолчанию	Примечание, возможные значения
Игра	Имя игрока	Игрок	Имя игрока, отображаемое в экранах кампаний
	Уровень сложности	Нормальный	Низкий, Нормальный, Высокий, Смертельный
	Чувствительность мыши	25%	Определяет скорость перемещения курсора по экрану при движении мыши
Звук	Громкость музыки	70%	Громкость фоновой музыки
	Громкость эффектов	70%	Громкость звуковых спецэффектов
Графика	Видеорежим	1024x768x32	Полный список видеорежимов: (разрешение) x (число бит цвета).
	Качество текстур	Высокое	Высокое, Низкое, Со сжатием
	Кровь	Вкл	Вкл, Выкл
	Маркеры назначения	Отдельные	Отдельные, Общий
	Курсор	Игровой	Игровой, Системный
	Яркость	50%	
	Контраст	50%	
	Гамма-коррекция	50%	
	Качество эффектов	100%	
	Ограничение FPS	5	

Игровые экраны

Экран кампании



После выбора кампании в меню, вы попадаете в этот экран. Этот же экран позволяет переходить от главы к главе.

В заголовке экрана выводится название выбранной вами кампании.

В левой части расположено описание реальных исторических событий, соотвествующих текущей кампании. Здесь могут быть сведения о расположении и численности войск, о задачах, которые стояли перед каждой из сторон, о ходе боевых действий и результатах. Текст можно прокручивать вверх или вниз с помощью вертикальной линейки.

Экран главы



Экран главы появляется после начала кампании и затем после выполнения каждой очередной миссии.

В верхней части экрана выводится название текущей главы.

Справа на экране находится окно с картой операции. Круглыми маркерами в виде прицела на карте отмечены доступные в данный момент миссии. Вы можете выбрать любую из доступных миссий, щелкнув по соответствующему кругу левой кнопкой мыши. Выбранная миссия обозначена точкой в центре круга.

Экран миссии



Экран миссии появляется после выбора миссии на экране главы.

Здесь также несколько секций: заголовок, содержащий название главы, левая часть со списком боевых задач и правая часть, в которой показаны игровая карта и описание миссии.

Как правило, чтобы успешно завершить миссию, вы должны выполнить все задачи, перечисленные в левой секции этого экрана (чтобы развернуть описание задачи, щелкните на ее названии) Задачи могут быть самыми разными – уничтожить вражеские войска в определенном районе, захватить или удержать позиции и так далее. Места ключевых задач на карте обозначены маркерами в виде стрелок.

На схематической карте в верхней части правой секции не показано расположение войск и полевых укреплений, однако внимательное изучение этой карты может дать вам ценную информацию о рельефе местности, расположении лесов, дорог, рек, мостов, населенных пунктов и тому подобное.

Ниже карты в правой секции находится общее описание миссии. Обычно здесь дается информация о положении на данном участке фронта и ваших задачах. Будьте внимательны – здесь могут содержаться ценные сведения о силах противника, примерном расположении вражеских позиций, уязвимых местах.

Энциклопедия вооружений



В этом экране вы найдете встроенную энциклопедию, в которой описаны все образцы вооружений (кроме ручного стрелкового оружия), боевой техники и транспортных средств, которые могут появиться в игре.

Чтобы попасть в оглавление экциклопедии вооружений, нажмите кнопку энциклопедии в экране кампании.

В правой части экрана вы увидите список техники, сгруппированной по типам. Щелчок кнопкой мыши на кнопке типа раскроет список, повторный щелчок – свернет опять. Чтобы просмотреть статью о конкретном образце вооружения, нажмите кнопку справа от его изображения.

Все вооружения можно отсортировать по следующим принципам:

- **Вся техника** – полный список вооружений, используемых всем странами, участвующими в игре.
- **Техника союзников** – техника сторон, не участвующих в конфликте.
- **Финская техника** – список вооружений Финляндии.
- **Советская техника** – список вооружений СССР.

Образцы вооружений разделены на следующие группы:

Транспорт – грузовики, транспортеры, легковые автомобили.
Артиллерия – пушки, гаубицы, минометы, а также станковые пулеметы.
Бронетехника – танки и бронеавтомобили.
Авиация - самолеты.
Поезда – локомотивы, вагоны, бронепоезда, железнодорожные артустановки.



В верхней части экрана статьи находится название образца вооружений. Ниже, в левой части, находится описание, в котором вы можете найти сведения о назначении этого оружия, истории его создания; в конце всегда приведены основные тактико-технические данные. Справа вы увидите изображение данного образца (как правило, это фотографии, сделанные в ходе Зимней войны).

Чтобы вернуться к оглавлению Энциклопедии, нажмите кнопку в правой нижней части экрана статьи.

Боевой интерфейс игры



Это – основной игровой экран. Большую часть его занимает территория поля боя, на котором вы выполняете очередную миссию. Вы можете перемещаться по территории, используя мышь и клавиатуру. В левом нижнем углу находится миникарта, на которой вы можете видеть всю территорию миссии, то есть рельеф, растительность, реки, дороги, строения и так далее. Ваши войска на миникарте обозначены зелеными точками. Вражеские войска, как на миникарте, так и на поле боя, вы увидите лишь в том случае, если они попадают в поле зрения ваших боевых единиц (также вражеские войска в определенном районе может обнаруживать авиация, за исключением истребителей).

Выделение боевых единиц

Чтобы **выбрать одну боевую единицу (юнит)**, щелкните на нем левой кнопкой мыши.

Цветная полоска, показывающая уровень повреждений, над выделенным юнитом станет более яркого оттенка, чем у других (не выбранных) юнитов.

Чтобы **выбрать группу** юнитов (пехотное отделение или группу, созданную игроком), щелкните левой кнопкой мыши на любом из юнитов группы.

Чтобы **снять выделение** с юнита или группы, щелкните левой кнопкой мыши в любом месте игрового поля.

Чтобы **выделить все** юниты одного вида, сделайте двойной щелчок левой кнопкой мыши на одном из выбираемых юнитов.

Вы можете также выбрать один или несколько юнитов на территории с помощью **"растягиваемой рамки"**.

Представьте себе прямоугольник, внутри которого находились бы юниты, которые вы хотите выбрать. Подведите курсор к одной из вершин воображаемого

прямоугольника, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская кнопку, ведите курсор к противоположной вершине. Как только вы отпустите кнопку мыши, все юниты, оказавшиеся внутри очерченного вами прямоугольника, будут выделены.

Если внутри рамки окажется хотя бы один юнит, принадлежащий к группе (предустановленной – пехотное отделение, или же назначено игроком), к выделенным юнитам будет добавлена вся группа.

Группы

Чтобы **добавить юниты к новой или выделенной группе**, нажмите клавишу *Shift* и, удерживая ее, щелкайте на юнитах левой кнопкой мыши. Закончив добавление юнитов к группе, отпустите клавишу *Shift*.

Удобно **отдавать приказы всей группе**. Для этого нужно **назначить группе номер**: выделите группу и нажмите комбинацию клавиш: *Ctrl* + одна из цифровых клавиш (*[1]*...*[0]*).

Номер, назначенный группе, будет отображаться над каждым юнитом, принадлежащим к этой группе.

Таким образом вы можете создать до 10 нумерованных групп (юнит не может принадлежать одновременно нескольким группам).

Чтобы **выбрать созданную группу**, нажмите соответствующую цифровую клавишу (*[1]*...*[0]*).

То, что юнит принадлежит к созданной группе, не мешает вам отдавать ему индивидуальные приказы или включить его в любую другую группу.

Чтобы быстро **найти группу** на карте, нажмите комбинацию клавиш *Alt+[1]*...*+[0]*; либо просто нажмите соответствующую цифровую клавишу дважды. Игровой экран будет отцентрирован на указанной группе.

Скорость игры

Вы можете менять **скорость игры** нажатием клавиш на дополнительном цифровом блоке клавиатуры: клавиша *[+]* увеличивает скорость игры, [-] – уменьшает. Всего в игре 10 ступеней увеличения скорости и 10 ступеней уменьшения, начиная от «нормальной». То есть, если нормальную скорость принять за «0», вы можете изменять ее от -10 до +10. Информация об изменении скорости отображается в **строке сообщений** в верхней части экрана. Для просмотра ее можно вызвать игровую **консоль** (нажатием клавиши *[~]*).

Игру можно поставить на **паузу**, нажав клавишу [пробел]. Пока игра стоит на паузе, вы можете отдавать юнитам приказы.

Пауза и снижение скорости могут быть полезны, когда приходится управлять большим количеством юнитов на больших картах. Наоборот, чтобы ваши юниты «побыстрее» выполнили какие-то рутинные задачи (дошли до места, построили укрепления, траншеи и т.д.), можно увеличить скорость.

Игровая панель



Игровая панель расположена в левой нижней части экрана и состоит из трех основных секций: миникарты с **кнопками управления**, индикаторов под миникартой, показывающих значения **параметров юнитов** и панели команд справа от миникарты. Справа от **Игровой панели** расположена Информационная панель; ее можно вывести или убрать с экрана, щелкнув на кнопке со стрелкой у нижнего правого края **Панели команд** либо при помощи нажатия клавиши *[B]*. **Информационная панель** недоступна, если вы играете в разрешении экрана 640x480 пикселей.

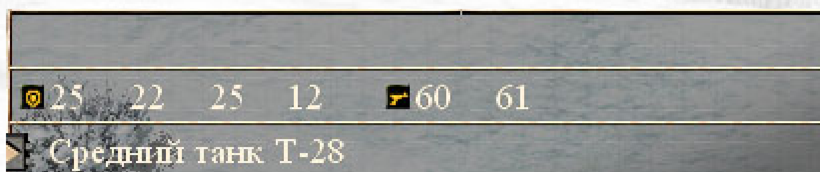
Параметры боевых единиц

Уровень повреждений (Здоровье)	Количество основных боеприпасов или груза для снабжения	Дополнительные боеприпасы	Текущий уровень опыта для перехода на следующий уровень

Длина цветной полоски показывает значение параметра по отношению к нормальному значению; цвет служит дополнительным индикатором: зеленый означает «близко к норме», желтый и коричневый соответствуют середине между нормой и минимумом, красный – «близко к нулю» (отсутствие боеприпасов или гибель юнита).

Информационная панель

На этой панели отображаются параметры объекта, над которым в данный момент находится курсор, либо параметры выделенного юнита, если курсор находится над свободной частью карты.



Лобовая броня	Бортовая броня	Кормовая броня	Верхняя броня	Наносимый ущерб	Бронепробиваемость
Название юнита/объекта					

Панель команд и команды



На этой панели находится 12 кнопок, функции которых меняются в зависимости от выделенного объекта.

Наведя курсор на кнопку, вы можете получить всплывающую подсказку с описанием функции. Пиктограммы на неактивных в данных момент кнопках отображаются серым цветом, на активных – более ярким.

Некоторые кнопки работают, как меню: по щелчку на такой кнопке на панели команд появляется новый набор кнопок для уточнения команды. Например, если выделить пехотное отделение и нажать кнопку «Формация», появится несколько новых кнопок, позволяющих выбрать то или иное построение. Кнопка «Назад» возвращает к набору кнопок «верхнего уровня».

Большинство команд можно отдавать и **с помощью клавиатуры**. Кнопки **Панели команд** соответствуют следующим клавишам:

Q	**W**	**E**	**R**
A	**S**	**D**	**F**
Z	**X**	**C**	**V**

Существует **несколько типов команд**.

Простые команды не требуют дополнительных инструкций – например, *"Не двигаться"* или *"Отставить"*. Простые команды выполняются немедленно после нажатия соответствующей кнопки.

Для команд другого типа вы должны указать еще и некий объект. Например, дав команду *"Двигаться"*, вы должны затем еще указать точку на карте. Команда *"Следовать"* требует указать юнит (например, танк), за которым должен следовать юнит или группа (например, пехотное отделение), которому вы отдаете эту команду. При щелчке на кнопке такой команды кнопка приобретает красный оттенок и остается такой до тех пор, пока вы не укажете подходящий объект. Курсор меняет свою форму в зависимости от команды. Для указания объекта команды используйте правую кнопку мыши, щелчок левой кнопкой отменяет команду.

Наконец, существует еще один тип команд, таких, как *«копать траншею»* или *«строить проволочное заграждение»*. В этом случае вы должны указать на карте не точечный, а протяженный объект. Вы выбираете инженерную машину, нажимаете кнопку соответствующей команды. После этого вы должны щелкнуть правой кнопкой мыши в стартовой точке объекта (допустим, траншеи), перевести курсор к конечной точке (от стартовой при этом будет тянуться красная линия). По щелчку правой кнопкой в конечной точке команда считается отданной, и инженерная машина отправится копать траншею. Если вы щелкнете левой кнопкой, команда будет отменена.

Последовательность команд

Юниты могут «запоминать» несколько команд подряд и затем выполнять их одну за другой. Например, вы хотите приказать орудийному расчету переместить пушку в указанное место, развернуть ее в направлении предполагаемой атаки противника и после этого еще окопать орудие. Для этого нажмите и удерживайте клавишу Shift и при этом нажимайте кнопки команд и указывайте точки в нужной последовательности. Закончив, отпустите Shift. Чтобы отменить последовательность команд, просто дайте юниту любую команду (не нажимая Shift).

Самостоятельные действия юнитов

Юниты могут выполнять некоторые действия и без команды, по собственной инициативе, основываясь на своем «интеллекте» и «боевых уставах». Если юнит или группа могут открыть огонь по врегу, оказавшемуся в их поле зрения, они атакуют противника, не дожидаясь ваших приказов. Если вы не хотите, чтобы ваши юниты самостоятельно покидали позиции, атакуя появившегося противника, отдайте им приказ *«Держать позицию»*.

Если юнит не видит врага (независимо от дальнобойности оружия), он не сможет его атаковать. Противника, обнаруженного командиром при помощи бинокля или снайпером через оптический прицел, юниты также не будут атаковать без приказа.

Если вы указали цель за пределами радиуса обстрела и дальности стрельбы юнита (увидеть эти параметры можно с помощью комбинации клавиш Alt + R), то юнит постарается переместиться к ближайшей точке, из которой может атаковать. Если юнит не может двигаться (например, артиллерийское орудие или танк с перебитой гусеницей), то он не будет выполнять такую команду.

Если вы отдали юнитам приказ *«Двигаться»* к указанной точке, то они будут вести огонь по противнику, появляющемуся в поле зрения, но постараются при этом не прекращать движения и не отклоняться от заданного направления. Следует заметить, что бронетехника времен Второй мировой войны не могла на ходу вести прицельный огонь из своих пушек. Если вы отдадите приказ

«Следовать в боевой готовности», то ваши юниты, обнаружив врага, будут атакавать и преследовать его, пока не уничтожат или не потеряют из вида, и лишь после этого продолжат движение к указанной точке.

Самолеты – истребители и штурмовики – тоже атакуют цели без приказа, по своему разумению.

Местность, проходимость, поле зрения

Местность, на которой вы ведете боевые действия, как правило, является очень важным фактором для достижения успеха. Если командир в вашем лице бросит войска в бой, не учтя особенности местности, это приведет если не к полному поражению, то, по меньшей мере, к большим и неоправданным потерям. И наоборот - умелое использование особенностей рельефа поможет достичь победы «малой кровью».

По степени **проходимости** местность в игре бывает:

- непроходимая (реки, болота),
- проходимая только для пехоты (густой лес, горы, крутые холмы),
- труднопроходимая – по ней техника может пройти, но скорость сильно снижается, особенно у колесных машин (пашня, снежная целина),
- нормальная (редколесье, луга, поля),
- дороги – по ним боевые единицы двигаются с максимальной скоростью.

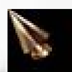
Поле зрения юнитов тоже сильно зависит от местности, а также от наличия на ней различных объектов. Низины ограничивают поле зрения, тогда как холмы и и другие возвышенности, наоборот, увеличивают обзор. Возвышенности с обрывистым склоном – наилучшее место для устройства засад, однако учтите, что и ваш компьютерный противник знает об этом и старается использовать!

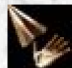
Густые леса, заросли, а также строения, тоже могут сильно ограничивать поле зрения. Особенно это проявляется в населенных пунктах, где невидимый для вас противник может внезапно открыть убийственный огонь из-за угла.

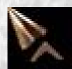


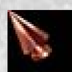
Игровые курсоры

В боевом интерфейсе игры форма курсора меняется в зависимости от ситуации. Как правило, при наведении курсора на объект, форма курсора показывает, что можно сделать в данный момент щелчком правой кнопкой мыши.

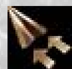
 Обычный курсор

 Выбрать

 Нейтральный юнит/строение

 Вражеский юнит/строение

 Двигаться

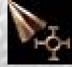
 Следовать

 Повернуть

 Войти

 Покинуть

 Атаковать

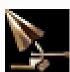
 Пристреляться

 Огонь «по площади»

 Снабжать

 Ремонтировать

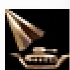
 Пополнить припасы

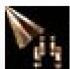
 Захватить орудие

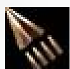
 Отцепить орудие

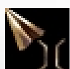
 Прицепить орудие

 Отметить точку

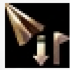
 Окопаться

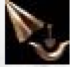
 Смотреть в бинокль

 Следовать в боевой готовности

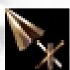
 Строить мост

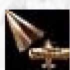
 Заминировать

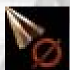
 Разминировать

 Копать траншею

 Противопехотные заграждения

 Противотанковые заграждения

 Вызов авиаподдержки

 Отмена

Клавиши управления

Знаком «+» в таблице обозначены комбинации клавиш; это значит, что надо нажать первую клавишу и, удерживая ее, нажать вторую.

«Л-мышь» означает щелчок левойкнопкой мыши, «П-мышь» - правой кнопкой, «Д-мышь» - двойной щелчок левой кнопкой мыши.

Общие команды	
[F1]	Справка по клавишам управления
[F5]	Быстрое сохранение игры
[F8]	Загрузить последнее быстрое сохранение
[F9]	Сделать снимок экрана (сохраняется в файл "shot####.tga" в папке Screenshots)
[F10] или [Esc]	Вызов меню
[Tab]	Показать список задач миссии
[Space]	Поставить игру на паузу / снять с паузы
[Доп +]	Увеличить скорость игры
[Доп -]	Уменьшить скорость игры
[Shift]	Добавить команду в последовательность (выполнение последовательности команд начнется, как только будет отпущена клавиша [Shift])
[Backspace]	Удалить информационные сообщения
[Alt] + [Q]	Выход в Windows
[~]	Вывести / скрыть консоль (историю сообщений)
[PgUp], [PgDn]	Прокрутка окна консоли
[Enter]	Ввести сообщение для игрока (в сетевой игре)
[Ctrl]+[Enter]	Сообщение только для союзника (в сетевой игре)
Управление камерой	
[стрелка вверх]	Переместить камеру вперед (от себя)
[стрелка вниз]	Переместить камеру назад (к себе)
[стрелка влево]	Переместить камеру влево
[стрелка вправо]	Переместить камеру вправо
[Ctrl]+[F2]..[F4]	Запомнить точку на карте
[F2]..[F4]	Вызвать точку на карте
Управление юнитами	
[Л-мышь]	Выбрать объект, щелчок на пустом месте – снять выбор
[Д-мышь]	Выбрать все юниты такого вида
[П-мышь]	Команда по умолчанию (двигаться к точке, атаковать цель и т.п.)
[Ctrl] + [П-мышь]	Команда «Атаковать» принудительно
[Alt] + [П-мышь]	Альтернативная команда, например, «Построиться по прибытии» при щелчке по местности, «Штурмовать» при щелчке по строению или ДОТу
[Shift] + [Л-мышь]	Добавить юнит к текущему выбору
[Ctrl] + [0]...[9]	Назначить номер 0...9 выбранной группе
[0]...[9]	Выбрать группу 0...9
[Alt] + [0]...[9]	Выбрать группу 0...9 и центрировать экран
Активные области	
[Alt] + [R]	Показать дальность и сектор обстрела
[Alt] + [Z]	Показать области пристрелки

Авторы

BLITZFRONT Game Studio

Концепция игры
Blitzfront Game Studio

Руководитель проекта
Эдуард "Akella" Москаленко

Продюсер
Микко "mixer" Ведру (Mikko Vedru)

Модели и текстуры юнитов
Сергей "Soviet Man" Малышкин
Станистлав "Hunter" Фокин
Андрей "Konrad Karlovitch" Клевцов
Алексей "jefolzok" Козлов

Модели строений
Алексей "Leha-1979" Жижин
Виталий "Vetal" Крысин
Станистлав "Hunter" Фокин

Модели ДОТов
Алексей "jefolzok" Козлов

Детали ландшафта
Алексей "Leha-1979" Жижин
Эдуард "Akella" Москаленко

Игровые карты
Алексей "Leha-1979" Жижин
Виталий "Vetal" Крысин
Илпо "Steelwedge" Хелисмаа (Ilpo Helismaa)

Сценарий и брифинги миссий
Алексей "Leha-1979" Жижин
Антон "Heavy" Курчаткин

Консультант по истории и фортификации
Антон "Heavy" Курчаткин

Дизайн игрового интерфейса
Иван "Vanok" Кондаков
Алексей "jefolzok" Козлов
Виталий "Vetal" Крысин
Эдуард "Akella" Москаленко

Музыкальное сопровождение
Михаил "Flamberg" Придонов
Андрей Федоренко (саундтрек «Блицкрига»)

Награды (ордена и медали)
Станистлав "Hunter" Фокин

Авторы реплик
Микко "mixer" Ведру (Mikko Vedru)
Илпо "Steelwedge" Хелисмаа (Ilpo Helismaa)

Обработка текстов и Руководство пользователя
Алексей "jefolzok" Козлов
Эдуард "Akella" Москаленко

Программирование мастера установки:
Алексей "jefolzok" Козлов

Сайты Talvisota и Blitzfront, менеджмент
Иван "Vanok" Кондаков

Информационная поддержка
Иван "Vanok" Кондаков
Александр "kotev" Кочетов
Станистлав "Hunter" Фокин

Отдельное спасибо:
Максиму "Kirasir" Алябьеву
Василию "basil" Дмитриеву
Дмитрию "Zak" Захарову
Йоэлу Киннунену (Joel Kinnunen)
Денису "Diadlos" Комарову
Виктору "Ruber" Краснокутскому
Ли "BKPortal" Кэмпбелу (Lee Campbell)
Андрею "kvantum" Левченко
Евгению Малееву (Nival Online)
Сергею "SovietMan" Малышкину
Андрею "exterminator" Миляеву
Алексею "Xor" Сухоручко
Александру "Archiks" Тюкалову
Дмитрию "FrOL" Фролову
Леониду Черному (Nival Online)
Евгению "Chev" Чурилину

Выражаем огромную благодарность создателям игры
Blitzkrieg © 2003 **Nival Interactive**:
Сергею Орловскому (руководитель)
Юрию Блажевичу (ведущий программист)
и всей команде, работавшей над «Блицкригом»

Talvisota © 2007 Blitzfront Game Studio. Все права защищены.
© 2003-2007 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии Nival Interactive.

Разработчики выражают благодарность разработчикам свободно распространяемого программного обеспечения и технологий, использованных в игре.

Язык сценариев Lua разработан и создан Waldemar Celes, Roberto Ierusalimschy и Luiz Henrique de Figueiredo.

Lua Copyright © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Все права защищены.
www.lua.org.

Ogg Vorbis Copyright © 2002, Xiph.org Foundation.
www.xiph.org.

Libpng Copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson.
www.libpng.org.

Zlib Copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly и Mark Adler.
www.gzip.org/zlib.

